

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Anak yang cerdas menjadi suatu kebanggaan bagi orang tua. Namun, untuk zaman sekarang anak cerdas tidaklah cukup untuk menghadapi persaingan yang mereka hadapi. Anak juga harus cerdas melihat situasi yang ada agar dapat bersaing menghadapi lingkungannya. Selain itu, tontonan televisi (misalnya saja *Smack Down*, penjahat, penipu dan bahaya lainnya ada dimana-mana. Itu sebabnya kini anak-anak harus dilatih menjadi anak yang cerdas agar banyak akal guna menjaga keselamatan dirinya sendiri (Olivia,2009).

Anak mulai dapat dikembangkan kecerdikannya sejak dini yaitu usia lima tahun kebawah. Anak usia lima tahun kebawah merupakan tahapan penting dalam pengembangan kemampuan-kemampuan dasar anak-anak seperti motorik, logika, kinestetik, interpersonal, dan visual-spasial (Kayvan, 2009). Anak usia 5 tahun kebawah merupakan anak usia prasekolah. Usia 5 tahun kebawah merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Orang tua sangat berperan untuk mendampingi anak bermain sekaligus menerima informasi berupa tahapan-tahapan pembentukan kecerdikan anak dengan taktik Biosmart.

Anak yang tahu taktik Biosmart akan lebih mudah meraih kemenangan dalam karier dan kehidupan, karena anak sudah mengetahui apa kelebihan multikecerdasan alami dalam dirinya dan bagaimana mengembangkan potensi dirinya sendiri sejak dini. Taktik biosmart menjadikan hubungan antara orang tua dan anak semakin harmonis karena orang tua akan mengenali gaya kecocokan berkomunikasi dengan anak sehingga orang tua semakin bisa mengarahkan multikecerdasan anak tanpa paksaan dan membebani anak, dan anak pun akan semakin mengerti menghadapi kondisi lingkungan di sekitarnya.

Multimedia menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, karena multimedia menyajikan pembelajaran dengan lebih variatif seperti gambar, teks, suara, animasi, serta video.

Dari permasalahan diatas maka penulis mengembangkan aplikasi kecerdikan anak bagi orang tua dan anak TK dengan taktik biosmart berbasis multimedia yang dijalankan di Personal Computer berbasis desktop. Aplikasi ini diharapkan dapat membentuk anak menjadi anak yang kreatif dan berbakat.

I.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yakni: Bagaimana mengembangkan aplikasi kecerdikan anak dengan taktik biosmart berbasis multimedia.

I.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan-batasan dari perangkat lunak ini antara lain:

1. Elemen multimedia yang digunakan berupa teks, suara, gambar, video dan animasi.
2. Materi yang disajikan berupa informasi mengenai kecerdikan anak dengan taktik Biosmart, pembentukan kecerdikan anak dengan taktik biosmart disertai contoh permainan yang dapat dilakukan orang tua bersama anak di rumah melalui barang-barang murah dan mudah ditemukan untuk menstimulasi anak menjadi anak yang cerdas dan kreatif sejak dini berupa video serta permainan bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan anak namun tetap memerlukan pendampingan dari orang tua.
3. Aplikasi ini hanya digunakan sebagai sarana untuk memberikan informasi dan pelatihan pengembangan kecerdikan anak bagi orang tua dan anak usia 5 tahun kebawah dengan taktik biosmart tanpa disertai dengan standar pengukuran keoptimalan kecerdikan dan kecerdasan anak.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS2, Macromedia Flash 8, Pinnacle Studio Plus 10, Cool Edit Pro 2.0 serta berbasis desktop.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Mengembangkan aplikasi multimedia untuk pengembangan kecerdikan anak dengan taktik biosmart berbasis multimedia.

I.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini antara lain:

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Metode Penelitian Kepustakaan mempelajari tentang dokumen-dokumen atau literatur-literatur yang berkaitan dengan bidang kecerdasan dan kecerdikan anak usia 5 tahun kebawah, khususnya yang menyangkut pengasahan dan pengembangan bakat anak sejak dini. Studi pustaka ini berkaitan dengan pemahaman literatur yang berkaitan dengan perancangan yang mendukung pengembangan aplikasi multimedia untuk mengasah kecerdikan anak dengan menggunakan elemen-elemen multimedia seperti teks, suara, gambar, video dan animasi. Kegunaan metode ini adalah untuk mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

a. Analisis

Analisis mengenai sistem yang akan dikembangkan, kemudian dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antar muka dan deskripsi data. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat (PDHUPL) dan pengujian kepada pengguna (responden) apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

I.6 Sistematika Penulisan

Dokumen tugas akhir terdiri atas lima bab yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan pustaka uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

3. BAB III ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan diterapkan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.